**E MAIS:** CAPCOM BEAT 'EM UP BUNDLE: CONHEÇA OS SETE JOGOS DA COLETÂNEA

**Editor:**
Eidy Tasaka

**Redação:**
Caio Hansen
Eduardo Paiva
Fabio Zonatto
Ítalo Chianca
Roberto Bier
Soraia Barbosa

**Revisão:**
Rafael Belmonte
Soraia Barbosa

**Arte:**
Eidy Tasaka
Ricardo Ronda

**Marketing:**
Carina Camargo
contato@jogoveio.com.br

**Agradecimentos:**
Daniel Nunes
Lucas Rodrigues
Matheus Santos
Thamiris Fantini

# CHEGOU A #BGS2018

Olá! Seja bem-vindo ao mundo empoeirado e nostálgico da **Revista Jogo Véio**, publicação inteiramente dedicada aos jogos clássicos das décadas de 1980 e 90.

Aqui, você pode esperar muito Mega Drive, Super Nintendo, histórias de fliperama e locadora, porque tudo isso fez parte da nossa infância! E, sim, a gente não tinha a internet pra saber de tudo em tempo real. Restava recorrer às revistas de videogame da época. Certamente vem daí o nosso carinho pela mídia!

Nosso projeto nasceu em 2016, quando criamos o nosso site. Depois disso, nossa equipe foi crescendo e passamos a produzir revistas digitais, podcasts, vídeos e revistas impressas. Tudo isso está linkado nessa e nas próximas páginas.

Sobre as nossas revistas, nossa proposta é oferecer um bom conteúdo com a melhor diagramação possível, sempre dando prioridade para uma boa experiência de leitura. Isso vale para as revistas digitais que produzimos (todas gratuitas, para ler no smartphone, PC ou tablet) e também para as impressas. Tudo isso você encontra na **Loja do Véio**.

Desejamos a todos uma ótima BGS, com muita diversão, jogos e, por que não, velharias! Afinal, pra que os videogames evoluíssem até esse ponto, muita coisa precisou acontecer na indústria, no jornalismo e na forma como os jogos são vistos pelo público.

O nosso papel é preservar essa história e passar para o maior número de pessoas. E a gente está se esforçando bastante pra que isso aconteça!

**Que venha a #BGS2018!**

## REDES SOCIAIS

ACOMPANHE O JOGO VÉIO

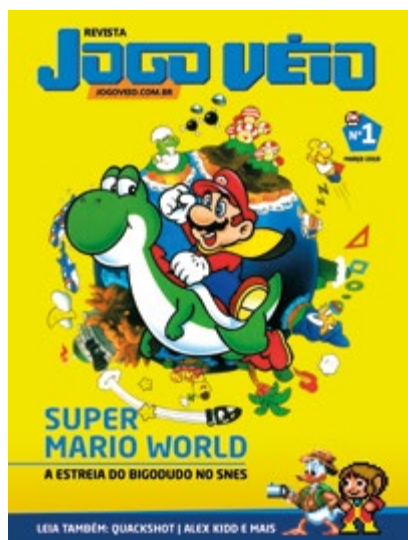
# LEIA TAMBÉM
JÁ LEU NOSSAS EDIÇÕES ANTERIORES?

## REVISTAS DIGITAIS – GRATUITAS PARA DOWNLOAD

EDIÇÃO 04
**SONIC NO MEGA DRIVE**

EDIÇÃO 06
**MEGA MAN 7 A 10**

EDIÇÃO POCKET 01
**50 JOGOS DE LUTA**

## REVISTAS IMPRESSAS – COMPRE JÁ EM LOJADOVEIO.COM.BR

EDIÇÃO 01
**SUPER MARIO WORLD**

EDIÇÃO 02
**MEGA MAN 1 A 6**

EDIÇÃO 03
**CHRONO TRIGGER**

Para ler as revistas digitais ou acessar a nossa loja, basta clicar nas capas das revistas. Todo o nosso material digital é gratuito, só acessar e começar a viagem no tempo. Caso tenha interesse em adquirir as revistas impressas, nós enviamos para todo o Brasil com rastreio e super bem embaladas!

# TÚNEL DO TEMPO
AGOSTO, SETEMBRO & OUTUBRO - 1997

Viaje no tempo conosco! Veja aqui os jogos que deram o que falar há vinte anos! E boa parte deles ainda dá um caldo!

## REVISTAS DA ÉPOCA

**Super GamePower #34**
Setembro 1997

**Ação Games #119**
Setembro 1997

*Scans cedidos pelo site RetroAvengers.com.br

## FATOS MARCANTES DO MUNDO

**05/09**
Morre Madre Teresa de Calcutá.

**06/09**
Realizado o funeral da Princesa Diana. A transmissão de TV foi assistida por 2.5 bilhões de pessoas.

## BREATH OF FIRE III
Capcom / Setembro de 1997

Primeiro título da franquia no console da Sony, e já foi um tiro mais que certeiro! Com elementos em três dimensões e um sistema de combate renovado, Breath of Fire III ficou marcado como um renascimento para a série.

A história novamente é centrada em Ryu, o último membro dos "The Brood", uma raça que pode se transformar em dragões. Mais um clássico dos RPGs lançados para PS1.

## ULTIMA ONLINE
Origin Systems / Setembro de 1997

Ultima Online foi um dos primeiros MMORPGs da história, muito antes da popularização do gênero.

Criado por Richard Garriott (que mais tarde seria o responsável por Lineage II), UO teve uma comunidade ativa por anos a fio, contando inclusive com um grande set de expansões, prolongando sua vida por mais de doze anos.

A EA chegou a cogitar uma sequência, mas ficou só no papel.

## CROC: LEGEND OF THE GOBBOS
Argonaut - Julho de 1997

Mais uma mascote que se perdeu com o passar dos anos...

Croc chegou a fazer algum sucesso, principalmente a versão de PlayStation 1. Nada comparado a Crash Bandicoot ou Spyro, mas ainda assim um bom jogo.

Além do console da Sony, Croc recebeu ainda versões para Saturn e PC, além de uma versão 2D plataforma para GBC.

## AGE OF EMPIRES
Ensemble / Outubro de 1997

Um dos maiores jogos do gênero RTS, sem nenhuma sombra de dúvida! A prova disso é que a série continua recebendo atualizações e novos capítulos até os dias de hoje, sempre com inovações e melhorias na parte visual.

O sucesso de AoE foi tanto, que chegou a gerar um spin-off sobre povoados mitológicos, além de receber algumas versões online. Esses desvios da franquia não foram vistos com o mesmo brilho da série original.

## MORTAL KOMBAT 4
Midway - Outubro de 1997

O primeiro título da série a apresentar gráficos tridimensionais! E não só isso, promoveu uma verdadeira faxina no elenco.

Mortal Kombat 4 trouxe novos lutadores e aposentou alguns outros. No lugar de Shao Kahn temos o deus caído Shinnok e o feiticeiro Quan Chi.

Personagens como Tanya, Reiko, Fujin e Jarek estão entre os estreantes da vez.

AUTOR **LUCAS RODRIGUES**

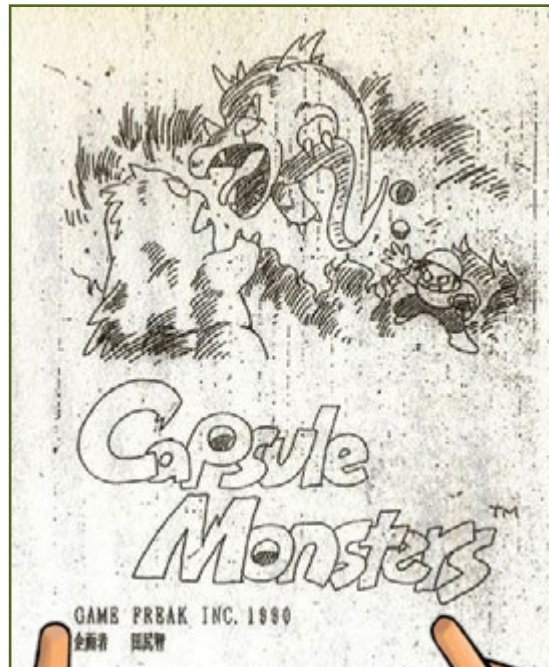
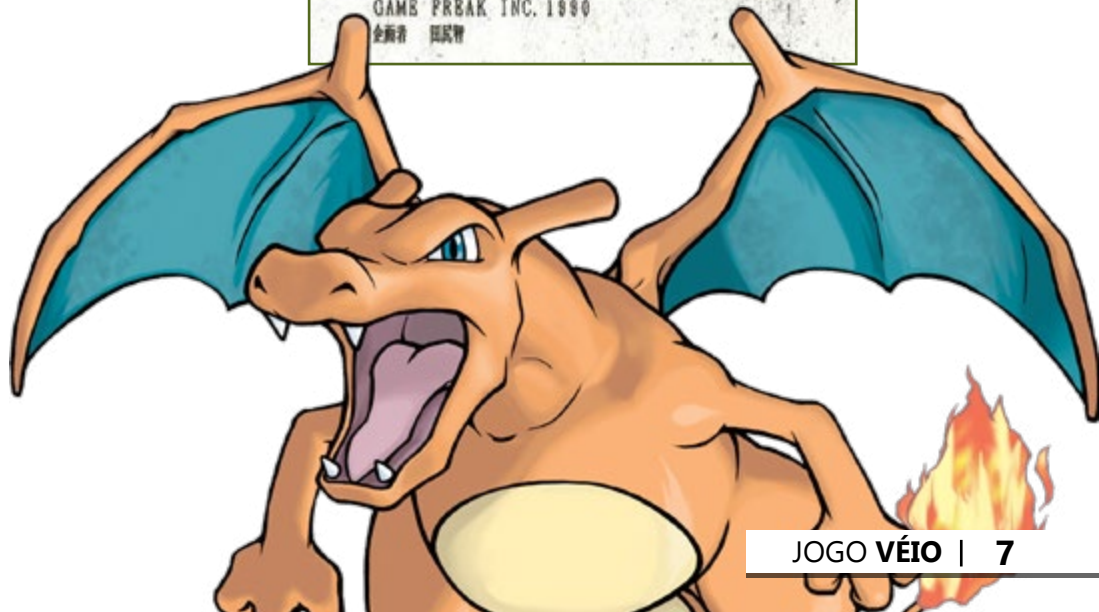
Temos que pegar, temos que pegar! Nascida em meados da década de 1990, a franquia Pokémon se mantém firme, relevante e encantadora até os dias atuais.

# REVISITAMOS OS PRIMEIROS CAPÍTULOS DA FRANQUIA: RED, BLUE E YELLOW

Todos já fomos criança algum dia, mas para aquelas com criatividade "à mil", o "sonho" é o limite. Queremos ser astronauta, jogador de futebol, músico, médico, professor, Super Saiyajin e, por que não, Power Ranger também. No fundo, todos querem ser alguém e realizar coisas incríveis, e é nos jogos e desenhos animados que encontramos nossos modelos e aspirações iniciais.

No final da década de 90 houve uma "infestação" de pequenos monstros nos lares brasileiros que deixaram os pais de cabelos em pé ao ouvirem a decisão dos filhos a respeito da decisão sobre qual carreira gostariam de trilhar: tornar-se mestre Pokémon. Viajar pelo mundo e capturar todas aquelas simpáticas criaturinhas parecia muito promissor. Cadernos, revistas, canecas, álbum de figurinhas, produtos de supermercado e outras tantas quinquilharias com a estampa de Pikachu e cia podiam ser adquiridas praticamente em qualquer lugar. A criançada acordava cedo para assistir as aventuras de Ash Ketchum e seu fiel rato elétrico na busca pelo lugar mais alto do pódio nas competições de Indigo Plateau.

Naquela época, pouco se sabia sobre a origem da série e como os monstros repentinamente se tornaram uma febre. Para os leitores mais ávidos por informação, e apaixonados por revistas de videogames, ter conhecimento sobre o início da franquia e toda a história de superação de Satoshi Tajiri foi extremamente prazeroso. Para os que, na época, não estavam tão interessados assim, não há problema, nós explicaremos para vocês como uma simples paixão infanto-juvenil tornou-se uma verdadeira filosofia de vida.

Satoshi Tajiri (acima) é o criador dos monstrinhos de bolso, e a inspiração veio diretamente da sua infância

Capsule Monsters, ou Capumon: a ideia de ter monstrinhos de bolso é antiga e custou até virar realidade

# SATOSHI TAJIRI: O PRIMEIRO MESTRE POKÉMON

Quando criança, Satoshi era apaixonado por insetos. Morando em uma parte rural da cidade de Machida, no Japão, seu maior hobby era coletar diferentes tipos de artrópodes espalhados pela vizinhança. Conforme o concreto tomava conta do ambiente e a urbanização das cidades tornava-se uma realidade, o sonho de ser entomologista distanciava-se cada vez mais.

A paixão por insetos deu lugar ao relacionamento com os fliperamas. A escola já não parecia uma opção muito interessante para aquele adolescente cheio de ansiedade por um mundo diferente. Satoshi matava aula para jogar videogame (prática comum para alguns "véios"), deixando seus pais cada vez mais preocupados com seu futuro. A faculdade deixou de ser uma opção para o jovem, que teve dificuldade até mesmo para terminar o ensino médio.

Aos 17 anos, a paixão pelos jogos digitais ardia calorosamente em seu peito. Tajiri começou a planejar seus próprios jogos e resolveu buscar formação técnica em eletrônica e Ciência da Computação. Seus pais achavam, como a maioria dos pais na época, que ele estava desperdiçando seu futuro com essas coisas, mas mal sabiam eles que estas escolhas dariam origem a um dos maiores fenômenos que o mundo dos games conheceu.

O primeiro pokémon criado não foi Pikachu, mas Rhydon. O monstrão de pedra apareceu nos primeiros rabiscos de Satoshi (topo). Abaixo, vemos Gastly e Slowbro, também em versão rascunho

# GAME FREAK

Em 1981, Satoshi Tajiri resolveu seguir seu sonho e começou a escrever publicações sobre jogos de arcade em seu fanzine denominada Game Freak. As primeiras edições eram escritas à mão em folhas grampeadas e fotocopiadas para serem distribuídas em algumas bancas de jornais da região. Foi nessa época que Ken Sugimori, com suas incríveis habilidades ilustrativas, se interessou pelo projeto e abraçou o sonho de Tajiri. Com o avanço na parte visual do projeto, os fãs irromperam de todos os cantos do Japão e a Game Freak pôde receber mais colaboradores.

Mesmo com todo o sucesso de suas publicações, Satoshi ainda não estava totalmente satisfeito com a vida de redator. O ardoroso interesse por videogames havia gerado uma intensa vontade de criar jogos melhores que os disponíveis nas cabines de arcade espalhadas por todo o Japão. Ao presenciar duas crianças jogando Tetris em seus Game Boys (com um Link Cable), Satoshi pensou como poderia ser agradável compartilhar coisas com seus amigos em vez de apenas competir. Foi naquele momento que a epifania tomou conta da sua mente. Por que não utilizar sua infante paixão como tema principal de um jogo no qual a cooperação é necessária para obter toda uma coleção de espécimes selváticos?

Com o apoio de seu maior ídolo, Shigeru Miyamoto, Satoshi convenceu a Nintendo a investir em sua ideia, transformando a Game Freak em uma desenvolvedora de jogos. No começo, muitos duvidaram do sucesso da franquia dizendo que era um projeto extremamente complexo para uma empresa que apenas engatinhava - e realmente foi. Muitos dos funcionários da Game Freak acabaram saindo durante o desenvolvimento do primeiro jogo da franquia pela falta de retorno financeiro. O próprio Satoshi Tajiri chegava a trabalhar 36 horas seguidas e recorreu à ajuda de seu pai para ter alguns trocados no bolso.

Nesse período, a Game Freak precisou abraçar outros projetos para não fechar as portas. O desenvolvimento de jogos como Yoshi (NES e Game Boy), Mario & Wario (Super Famicom) e Pulseman (Mega Drive) ajudou a empresa a recuperar o fôlego, podendo voltar a investir no projeto inicial.

No topo, algumas edições do fanzine Game Freak, primeiro projeto de Satoshi Tajiri. Acima, ilustração não aproveitada dos primeiros jogos de Pokémon, sugerindo a existência de uma protagonista feminina. Ao lado, Pulseman: um dos poucos jogos da Game Freak desenvolvidos para um console não-fabricado pela Nintendo

O sucesso de Pokémon se perpetuou em todas as gerações de portáteis da Nintendo. A trilogia original lidera o ranking de Game Boy, com 31 milhões de unidades vendidas em todo o mundo. Veja mais números na página ao lado:

# POKÉ-SUCESSO:

## POKÉMON RED E GREEN

Em 27 de fevereiro de 1996, após seis longos anos de desenvolvimento, Pocket Monsters: Red e Pocket Monsters: Green foram lançados no Japão. Mesmo após essa conquista, da ainda pequena Game Freak, alguns membros da Nintendo continuavam céticos quanto ao sucesso do título. O Game Boy já estava meio apagado no cenário digital e os consoles 32-bit começavam a conquistar a preferência dos gamers. O lançamento de um jogo com recursos audiovisuais retrógrados poderia ser um fracasso em meio a um competitivo mercado no qual a Lei de Moore (aquela que diz que os computadores dobram seu poder de processamento a cada 18 meses) ditava as regras. Entretanto, para a surpresa de todos, Pocket Monsters foi um absoluto sucesso de vendas por promover a interação social de colecionadores de monstros por todo o Japão. Ao todo, é possível coletar 151 monstros por toda a virtual região de Kanto.

Para incentivar a troca de experiência entre jogadores, alguns espécimes são exclusivos de cada versão. Por exemplo, em Red é possível obter Ekans, Arbok, Oddish, Gloom, Vileplume, Growlithe, Arcanine, Mankey, Primeape, Scyther e Electabuzz; na versão Green, temos os exclusivos Sandshrew, Sandslash, Bellsprout, Weepinbell, Victreebel, Vulpix, Ninetales, Meowth, Persian, Pinsir e Magmar. Com exceção da exclusividade dos monstros de cada uma (e mudança de sprites na tela de título), as versões Red e Green são bem parecidas.

Mesmo com o sucesso nas vendas, ainda não era hora de relaxar. Satoshi aproveitou o embalo na produção de novos jogos para trazer algumas melhorias para as versões recém-lançadas.

A versão Green não chegou a ser lançada no ocidente. Entretanto, nos remakes lançados para GBA, os jogos foram batizados como FireRed e LeafGreen, homenageando os títulos originais

**Pokémon Red / Blue (GB):** 31.37 milhões
**Pokémon Gold / Silver (GB):** 23.1 milhões
**Pokémon Yellow (GB):** 14.64 milhões
**Pokémon Ruby / Sapphire (GBA):** 15.85 milhões
**Pokémon RedFire / GreenLeaf (GBA):** 10.5 milhões
**Pokémon Diamond / Pearl (NDS):** 18.25 milhões
**Pokémon Black / White (NDS):** 15.15 milhões
**Pokémon X / Y (3DS):** 15.53 milhões

## POKÉMON BLUE 

Em 15 de outubro do mesmo ano, após exaustivos meses de trabalho, a já não tão pequena Game Freak lançou Pocket Monsters: Blue, terceiro jogo da série que trouxe melhorias significativas na jogabilidade do que já era considerado encantador. Nesta versão, vários "glitches" foram consertados e o game ganhou um pequeno upgrade gráfico e sonoro. Comparando o design dos monstrengos com as versões anteriores é possível ver evoluções no sprite de Wigglytuff, e algumas regressões, como no caso de Blastoise.

Em Pocket Monsters: Blue, tampouco é possível obter Ekans, Arbok, Bellsprout, Weepinbell, Victreebel, Mankey, Primeape, Vulpix, Ninetales, Electabuzz e Magmar. Você terá que jogar as outras duas versões para completar sua coleção. Em compensação, Lickitung e Jynx, que eram obtidos apenas por meio de trocas, são encontrados na grama alta normalmente. Algumas outras diferenças sutis como a localização de certos Pokémons em cavernas foram adicionadas, podendo até passar despercebidas pelos jogadores mais distraídos.

## POKÉMON YELLOW 

Com as vendas estratosféricas de Pocket Monsters, em 1997 uma das séries animadas mais apaixonantes do mundo foi criada. Ela contava a história do pequeno garoto de 10 anos, Ash Ketchum (também conhecido como Satoshi no Japão), em sua jornada para se tornar um dos melhores mestres Pokémon de toda a região de Kanto. Futuramente, a série chegou a ser exibida em quase 100 países e hoje possui mais de 600 episódios.

Durante o fim da década de 90, a Game Freak aproveitou o sucesso de Ash e resolveu lançar uma versão de Pocket Monsters que colocasse Pikachu como o centro das atenções, pois ele tornara-se o principal ícone dos monstrinhos de bolso. Logo, em 12 de setembro de 1998, Pocket Monsters: Yellow foi lançado no Japão. Mesmo na época onde o Game Boy começava a ganhar o status de um console véio, esta versão de Pocket Monsters perdeu em número de vendas apenas para suas primeiras versões juntas, Tetris e Super Mario Land.

A trama é basicamente a mesma, com a adição de alguns elementos do anime. O jogador controla Ash, em vez de Red, e seu rival agora é Gary. Você não passa pela difícil escolha para obter um Pokémon inicial (provavelmente uma das escolhas mais difíceis para um gamer). O destino reserva-lhe a agradável companhia de um Pikachu, que assim como o do anime, não gosta de Pokébolas e irá seguí-lo por todos os lados.

Algumas personagens foram adicionadas à aventura para colocar os fãs da série animada em um ambiente familiar, como a enfermeira Joy, a policial Jenny, Jessie e James. Misty e Brock também receberam uma melhor caracterização.

# RED, BLUE E YELLOW: A CHEGADA AO OCIDENTE

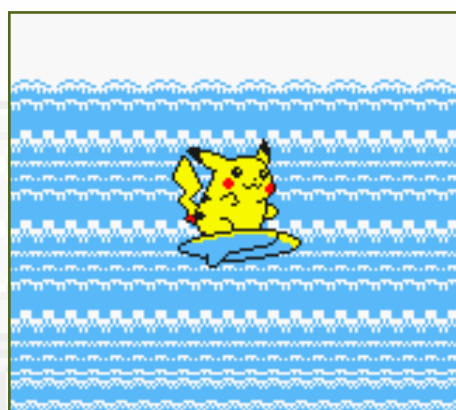
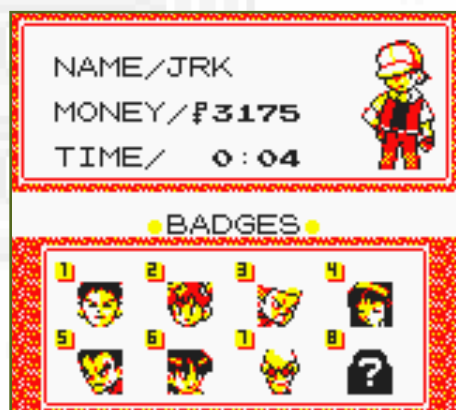
Os jogos demoraram um pouco para sair da terra do sol nascente, mas em 28 de setembro de 1998 os norte-americanos puderam se deleitar com a caçada de monstros de bolso que começava a viralizar mundo afora.

Como os desenvolvedores tiveram mais tempo para trabalhar antes do lançamento ocidental, as versões norte-americanas de Pocket Monsters possuem algumas pequenas diferenças em relação às japonesas. A versão Blue apareceu apenas para consertar bugs e melhorar alguns gráficos, e sua base foi utilizada para os novos lançamentos. Em vez de Red e Green, os ocidentais conheceram a primeira geração de Pokémon como Red e Blue (a versão Green acabou se tornando exclusivamente japonesa). O nome da série também foi modificado, pois os americanos gostaram mais da abreviação "Pokémon".

Com a chegada do Game Boy Color no final de 1998, os americanos aproveitaram para adicionar suporte ao GBC em Pokémon Yellow, que foi lançado no ano seguinte. Apesar de limitada, a variedade de cores é superior às versões anteriores.

Com todas as versões da primeira geração de Pokémon espalhadas pelos dois países que dominavam o mercado gamer da época, Satoshi Tajiri finalmente pôde ver elementos de sua infância serem compartilhados com o mundo. Entusiastas de todos os cantos do planeta puderam experimentar a sensação (mesmo que virtualmente) de explorar o mundo em busca de uma coleção de adoráveis criaturas que promoviam uma sensação de sociabilidade e companheirismo entre jogadores. A partir daí, vimos o universo Pokémon expandir-se em todos os quesitos: fãs, popularidade, países onde a franquia viralizou, quantidade de jogos, entre outros. Quem poderia imaginar que "insetos" pudessem ser tão cativantes!

Com o lançamento das versões ocidentais de Pokémon, veio a febre que nos levou a uma verdadeira enxurrada de produtos, licenciados ou "alternativos"

Publicações como a revista Nintendo World surfaram a onda Pokémon com força. A edição de Nº 13 comemorava um ano da publicação, com um especial colossal dedicado aos monstrinhos de bolso

Uma das maiores sacadas de Pokémon foi limitar alguns dos monstrinhos a apenas uma das versões do jogo. Dessa forma, quem quisesse completar a sua Pokéagenda deveria, obrigatoriamente, realizar trocas

# A JORNADA DO MESTRE POKÉMON

O primeiro passo para chegar ao “topo da cadeia alimentar” é derrotar os mestres dos ginásios de oito cidades diferentes e coletar insígnias. Mas a sua missão não se resume apenas a isso: passando pelos oito líderes, você se torna apto a duelar com a Elite dos Quatro, os maiores treinadores do continente.

Como se não bastasse a dificuldade de ser uma criança de 10 anos perdida em um mundo cruel e desafiador, você deverá pôr fim(sozinho) ao crime organizado, salvar o mundo e tentar capturar todos os 151 pokémon, enquanto o neto mimado do professor Carvalho faz de tudo para dificultar sua vida.

Confira os desafios que todo mestre Pokémon deve enfrentar em sua jornada:

## PALLET TOWN

A pequenina cidade natal de Red possui apenas algumas lembranças nostálgicas a oferecer para um jovem que deseja explorar um universo cheio de conquistas a serem obtidas. É aqui que aprendemos que todo garoto um dia precisa sair de casa para concluir sua missão, e as mães, por mais que desejem que os filhos fiquem, entendem e apoiam tal decisão.

É aqui que temos a escolha mais difícil na vida de um jogador: Bulbasaur, Squirtle ou Charmander (optar por Pokémon Yellow o poupará desse mártir). A primeira etapa da aventura é passar pela grama alta e chegar à cidade vizinha.

Escolher entre os três monstrinhos iniciais certamente foi uma das decisões mais difíceis da nossa infância

# VIRIDIAN CITY

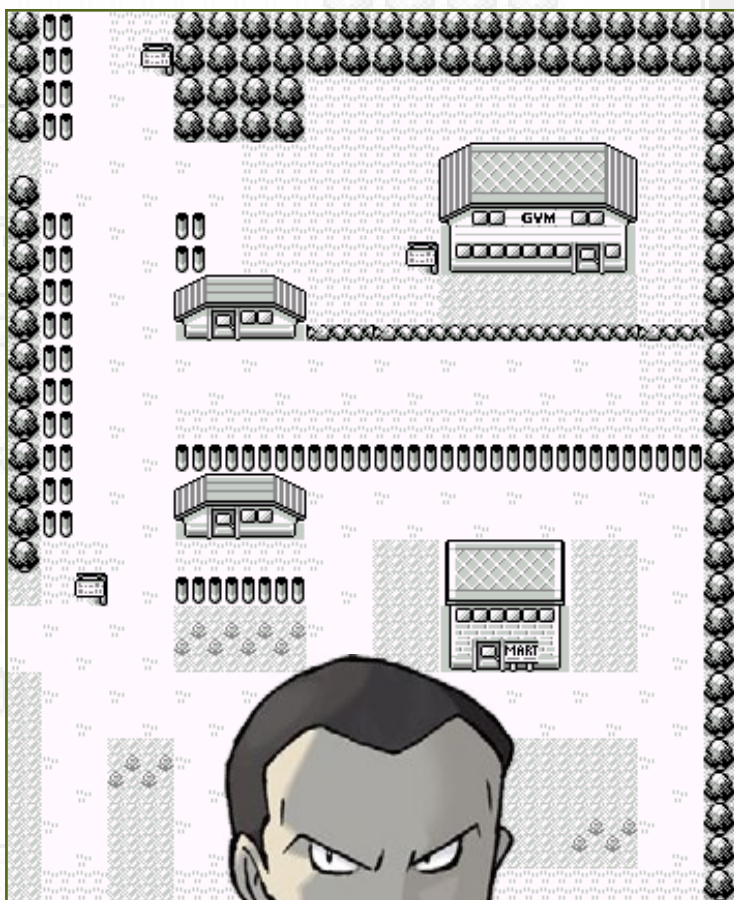
A primeira cidade da sua jornada Pokémon pode ser também a mais frustrante. Há um ginásio em Viridian e um recém-iniciado mestre está louco de ansiedade para conseguir sua primeira insígnia. Entretanto, o ginásio desta cidade não pode ser acessado neste momento. Tudo o que você terá que fazer por aqui é entregar uma encomenda para o professor Carvalho (sim, isso implica voltar à cidade que acabou de sair).

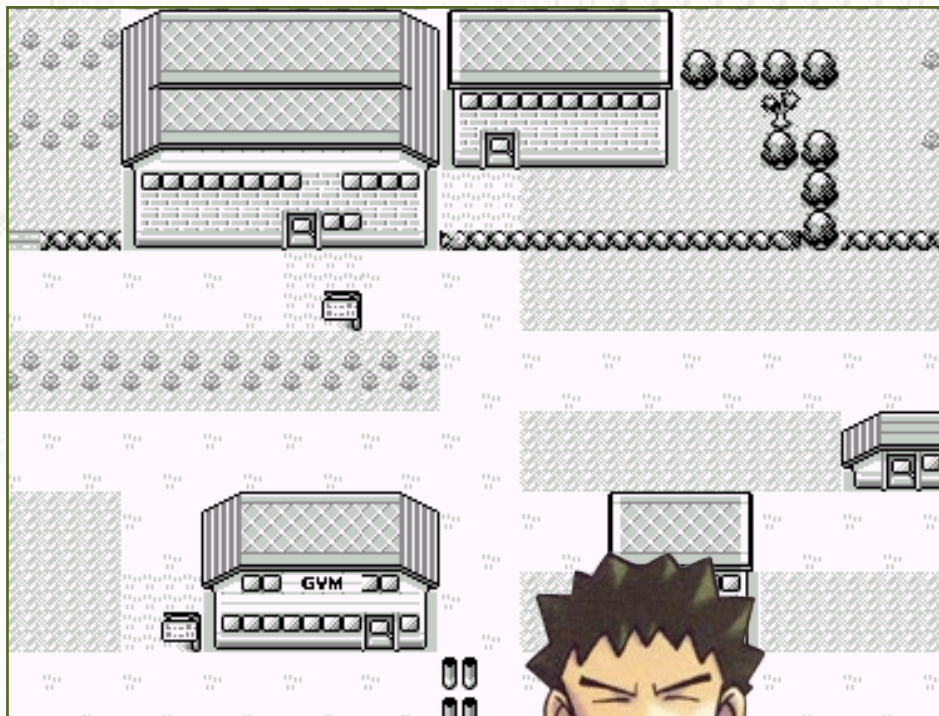
Retorne a Viridian após coletar a Volcano Bagde para enfrentar o líder do ginásio que, com certeza lhe deixará surpreso. Aproveite para coletar vários Pokémons do tipo inseto na Viridian Forest. Não deixe de capturar um Pikachu caso esteja jogando as versões Red, Green ou Blue.

# GIOVANNI

## GINÁSIO DE VIRIDIAN

Apesar de ser a primeira cidade, o ginásio de Viridian é o último que você enfrenta. Isso porque o seu líder é Giovanni, o chefão da Equipe Rocket.

Seus pokémon de terra são devastadores, então para ganhar a insígnia da terra, o ideal é lutar com cautela.

# PEWTER CITY

Aqui sim sua habilidade como mestre Pokémon será colocada à prova! Caso tenha escolhido Charmander como seu companheiro, você passará sufoco para derrotar Brock, pois seus Pokémon são do tipo pedra (problema que amantes do Squirtle não conhecem). Aproveite para conferir o museu com alguns fósseis de Pokémon extintos e só depois seguir seu caminho através da escura Mt Moon em direção a Cerulean City.

# BROCK
## GINÁSIO DE PEWTER

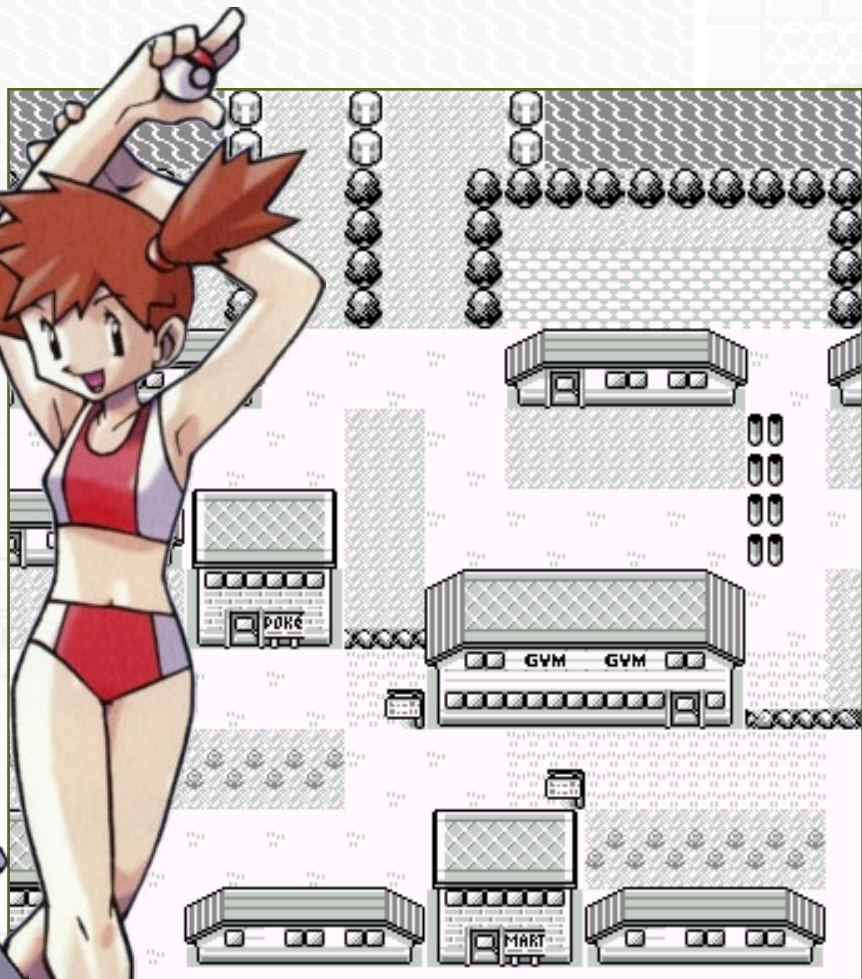
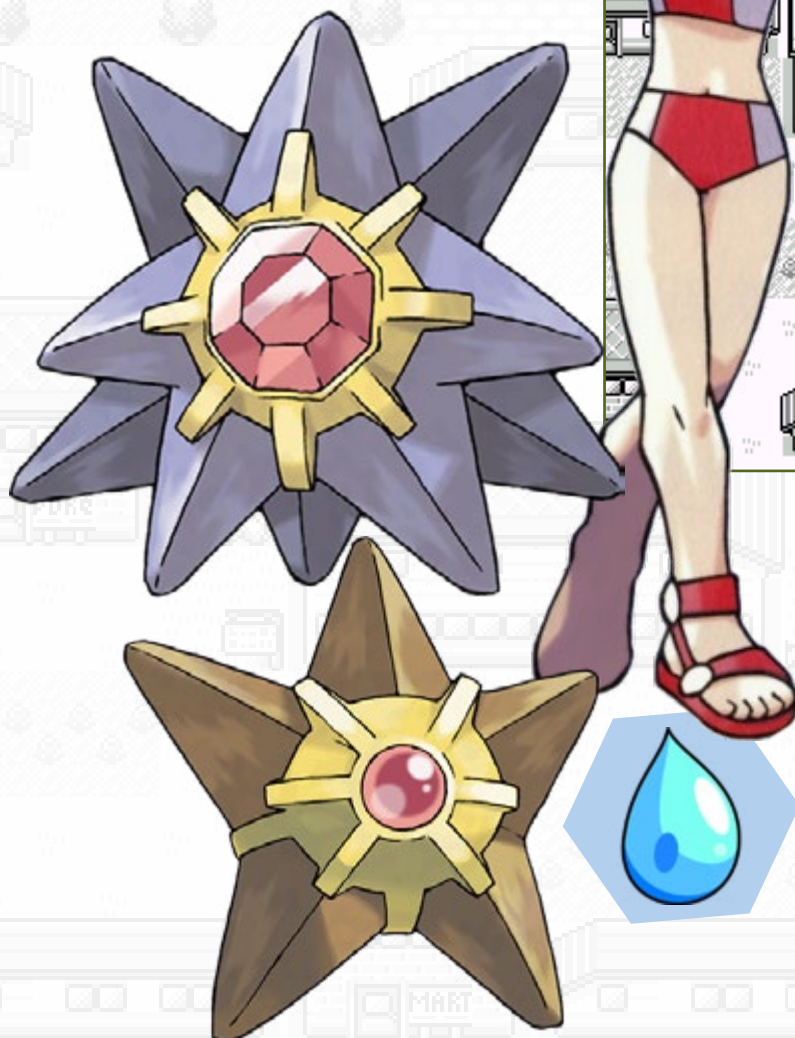
No desenho, Brock é um dos companheiros mais leais de Ash durante a sua jornada.

Líder do ginásio de pokémon tipo pedra, Brock aparenta ser mais durão do que realmente é.

Se você escolheu Bulbasaur ou Squirtle para começar a jornada, derrotará seus Geodude e Onix com facilidade.

## GINÁSIO DE CERULEAN

A líder do ginásio de água é a primeira companheira de Ash durante o anime. Ela dá as primeiras dicas para o jovem treinador.

No jogo a batalha contra Misty é dura, principalmente se você não tiver um pokémon elétrico no time.

# CERULEAN CITY

Aqui é possível coletar sua segunda insígnia ao derrotar Misty. Seu Pikachu será muito útil neste momento, pois todos os treinadores deste ginásio usam Pokémon aquáticos - uma segunda coisa a se pensar antes de escolher Charmander como monstro inicial.

Você também terá contato com vítimas da Equipe Rocket e conhecerá a bicicleta mais cara do mundo. É impossível adquirir um veículo de locomoção a essa altura do jogo. Você terá que continuar a jornada do modo tradicional: gastando a sola do sapato.

# VERMILLION CITY

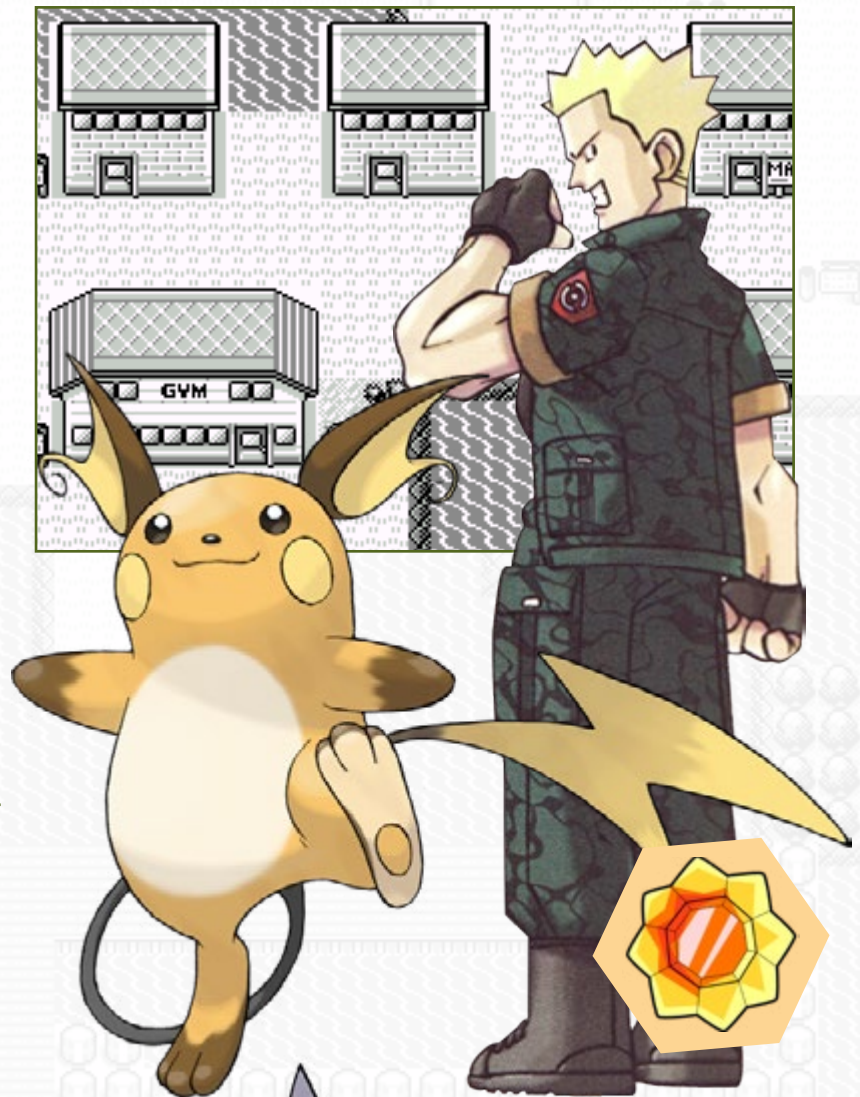
Após uma longa caminhada, a cidade litorânea de Vermillion será parada obrigatória para o mestre à caminho de Indigo Plateau. Aqui você aprenderá a habilidade 'Cut' que desbloqueará dezenas de caminhos a serem conferidos. Vale a pena fazer um tour pela cidade. Dependendo da versão que estiver jogando, poderá adquirir um Farfetch'd e um Squirtle, além de um ticket para ganhar uma bicicleta (provavelmente o ativo mais valioso de todo o jogo) e uma vara de pescar para capturar muitos Magikarps.

Quanto à insígnia de Vermillion, prepare-se para enfrentar dezenas de Pokémon elétricos. Ter algum monstro tipo pedra ou terra em seu time facilitará o trabalho. Além disso, esteja preparado para ser paralisado dezenas de vezes.

# LT. SURGE

## GINÁSIO DE VERMILLION

Lt. Surge é o típico militar durão e desalmado. Sua especialidade é treinar pokémon do tipo elétrico!

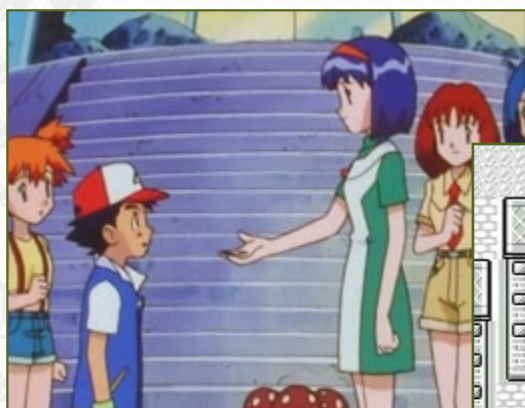
No anime, Surge não apareceu muitas vezes. No mangá Pokémon Adventures, ele é um dos líderes de ginásio que trabalha com a Equipe Rocket.

# LAVENDER TOWN

Com a habilidade 'Cut' conquistada, aproveite o momento para voltar a Pewter e Viridian para explorar possíveis caminhos deixados para trás e até mesmo para adquirir seu "milionário veículo de duas rodas". Seu próximo destino será a cidade de Lavender, que não possui atração alguma a essa altura. Não há ginásios por aqui e, após obter o Silph Scope em Celadon City, volte e encare a Pokémon Tower - um cemitério para queridos monstros que infelizmente já não se encontram mais neste mundo.

Pokémon do tipo fantasma podem ser capturados aqui, mas é preciso tomar muito cuidado, já que eles não sofrem ataques do tipo físico. Sua obrigação como um bom mestre é libertar o espírito de Marowak e resgatar Mr. Fuji, obtendo a Poké Flauta.

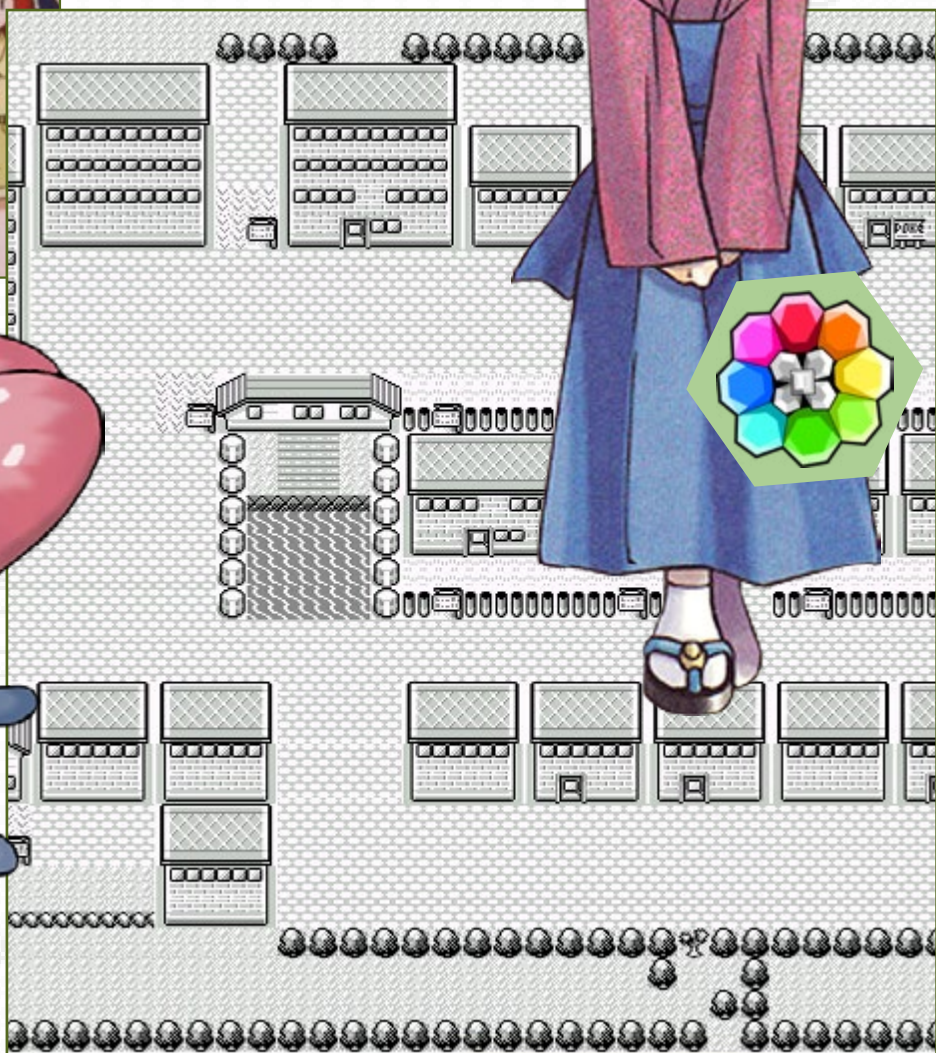
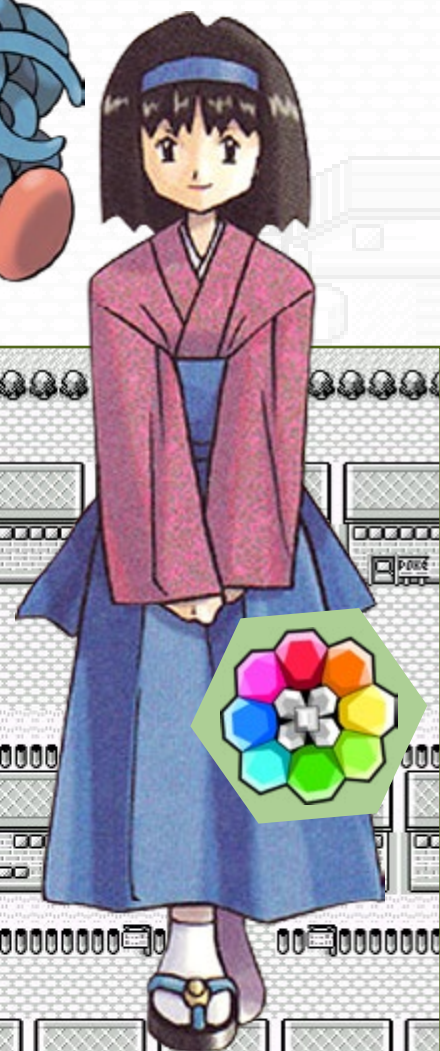
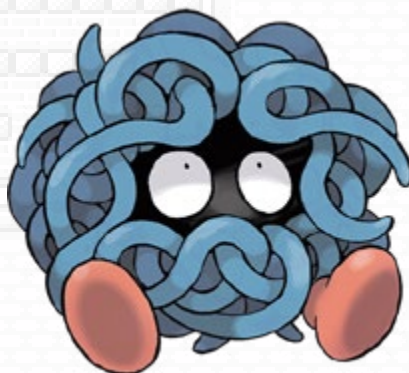
# CELADON CITY

Paraíso para consumistas. Aqui há todo tipo de produto que possa ser comprado no jogo (menos a "bendita" bicicleta, obviamente). Aproveite para adquirir tudo o que precisar na imensa loja de departamentos. Você terá contato diretamente com a máfia pela primeira vez e enfrentará o poderoso Giovanni, líder da Equipe Rocket. No ginásio, por sua vez, duele com Erika e seus Pokémons (tipo planta) para ganhar sua quarta insignia (finalmente seu Charmander será bem utilizado em batalha).

Aproveite também para conseguir mais alguns Pokémon raros na Game Corner. É extremamente antiética a ideia de apostar dinheiro em um cassino para trocar por Pokémon, mas é necessário. Não fique triste, você não será o único.

# ERIKA

## GINÁSIO DE CELADON

A quarta líder de ginásio é especialista em pokémon do tipo planta.

Lutar contra Erika não é difícil, já que a essa altura do campeonato o seu time já está bastante diversificado. É bom ter também alguns antídotos na mochila!

# FUCHSIA CITY

A próxima cidade no caminho reserva-lhe uma das mais divertidas atividades de todo o jogo: o Safari Zone. Não tenha receio de gastar boa parte do seu tempo e dinheiro aqui, pois há muitos Pokémons raros nessa área que merecem atenção.

Quanto à caminhada para Indigo Plateau, o ginásio de Fuchsia City oferece a Soul Badge para o jogador que derrotar o líder Koga e seus insetos venenosos. Tirando o incômodo de ter que utilizar itens constantemente para remover os status negativos, os insetos são extremamente fáceis de serem derrotados.

# KOGA

## GINÁSIO DE FUCHSIA

Koga é um ninja duro na queda, com um time capaz de causar diversos status negativos nos seus pokémon. Se você não se cuidar, vai acabar com o time inteiro envenenado, paralisado ou até mesmo dormindo!

# SAFFRON CITY

Esta cidade é totalmente infestada de membros da Equipe Rocket. Mais uma vez, sua missão é derrotar Giovanni e salvar o dia para prosseguir com a jornada ao topo da lista de mestres Pokémon. No caminho, você também salvará o presidente da empresa Silph.

Nesta cidade há dois ginásios, mas você não ganhará duas insígnias, espertinho! Em um deles, você enfrentará Sabrina a treinadora de Pokémon psíquicos. É bom que você tenha coletado alguns monstros do tipo fantasma para contra-atacar. No segundo ginásio, você enfrentará uma série de batalhas com Pokémon lutadores e, ao derrotar o líder, poderá escolher entre um Hitmonchan ou um Hitmonlee. Para obter os dois, você, infelizmente, terá que realizar trocas com outro jogador.

# SABRINA

## GINÁSIO DE SAFFRON

Prepare sua mente e seu espírito, porque a líder de ginásio de Saffron controla pokémon do tipo psíquico!

Resolva as coisas depressa, ou sofra as consequências! De preferência, tenha alguns pokémon de nível bem alto!

# BLAINE

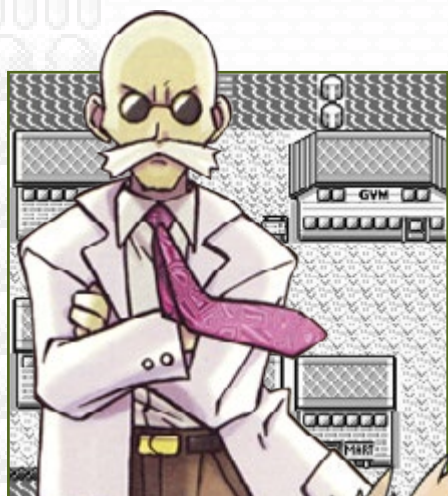
## GINÁSIO DE CINNABAR

O sétimo ginásio é comandado por Blaine e seus pokémon flamejantes. Mesmo que o nível de seus pokémon esteja razoavelmente alto, é bem fácil derrotá-lo com alguns jatos d'água.

Estamos quase terminando!

# CINNABAR ISLAND

Ao sul da sua cidade natal está a última região a ser explorada. Trata-se de uma pequena ilha onde cientistas escondem equipamentos de alta tecnologia. Aproveite a ajuda dos nerds para reviver os fósseis coletados durante o caminho e resolver os enigmas da mansão Pokémon antes de seguir para o ginásio.

Ao derrotar Blaine e seus Pokémon de fogo, a Volcano Badge será adquirida. Ainda resta uma insígnia a ser coletada, então é hora de voltar para Viridian e derrotar o líder do ginásio local.

# INDIGO PLATEAU

Finalmente, o caminho para chegar ao topo da lista de mestres Pokémon está à sua frente. Para provar seu valor você terá cinco batalhas pela frente (sim, cinco! Surpreenda-se ao saber quem já derrotou a Elite Four). Certifique-se que seus melhores Pokémon estejam com você e que todos tenham sido bem treinados durante o jogo. Não queremos ter nenhuma surpresa a essa altura. Encare as próximas batalhas com toda a seriedade e paixão que tiver para só depois comemorar. A glória de se tornar o maior mestre Pokémon de toda a região de Kanto será seu "prêmio".

**BRUNO**
Time Lutador

**LORELEI**
Time Gelo

**AGATHA**
Time Fantasma

**LANCE**
Time Dragão

**BLUE**
Rival e atual Campeão

Bird Jesus, All-Terrain Venomoth, King Fonz, Lord Helix, Air Jordan e Battery Jesus. Esse foi o time que venceu a primeira jornada do Twitch Plays Pokémon, onde milhares de pessoas puderam controlar um único treinador, de modo simultâneo. Essa loucura toda rolou via stream no Twitch, através de um emulador de Game Boy e botões mapeados

Red e Blue se enfrentaram também em Pokémon Origins, adaptação bastante fiel dos primeiros jogos da franquia, lançado em outubro de 2013

# CERULEAN CAVE

Após alcançar o topo da cadeia alimentar, um último desafio o aguarda: capturar Mewtwo. Basta voltar a Cerulean e entrar na caverna perto da rota 4 (que estava bloqueada por um guarda anteriormente). É bom que esteja com a Master Ball disponível, pois capturar Mewtwo não será tarefa fácil. Caso já a tenha utilizado para capturar outro Pokémon, tenha certeza de ter em seu estoque algumas dezenas de Ultra Balls e muita paciência. Você irá precisar!

# AOS MESTRES, COM CARINHO

Estamos em uma era dominada pela alta tecnologia na qual as transferências de objetos podem ser feitas instantaneamente por meio de computadores superinteligentes. Produtos com engenharia genética avançada são isolados em cavernas para evitar ameaças à paz mundial. Não há segurança alguma em certos pontos das cidades, principalmente onde monstros se escondem na grama alta que possibilita atacar a qualquer momento. A máfia domina grande parte das cidades “tocando o terror” por onde passa. A salvação: um garoto de 10 anos com uma mochila e o sonho de se tornar o maior mestre Pokémon de toda a região de Kanto.

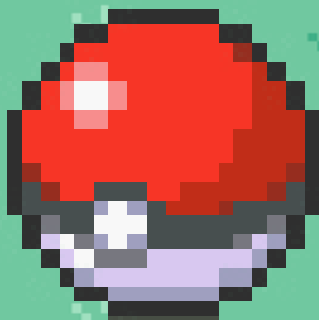
Parece um cenário pós-apocalíptico, mas é apenas um resumo distorcido do que você encontrará na primeira geração desta aclamada franquia. Vale lembrar que de monstros eles só possuem o nome. Todos são adoráveis e leais criaturas dispostas a nos ajudar sempre que o perigo surgir e são capazes de entregar a própria vida para defendê-lo.

Não se preocupe, nenhum Pokémon morreu durante a jornada. Há boato de que o Raticate, de Blue, tenha morrido após a batalha com Red no S.S. Anne, mas não vamos precisamos falar disso! Pokémon é um jogo “para crianças” que tem por objetivo não abordar temas relacionados à morte ou tragédias com seres vivos, de modo que os monstros ficam apenas inconscientes quando seus pontos de vida (HP) chegam ao fim.

Para quem passou dezenas de horas atrás de um Game Boy na infância, as doces lembranças da primeira geração de Pokémon compensam cada segundo de jogatina. Para aqueles que nunca jogaram, conhecer a origem por trás de uma das maiores franquias na história dos consoles pode ser interessante. Contudo, a baixa qualidade gráfica (e sonora) dos portáteis legados da Nintendo podem afastar novos jogadores. É provável que o contato com os jogos Pokémon Fire-Red e Leaf-Green (GBA) tenham um impacto mais positivo sobre o público, já que possuem o mesmo enredo e são versões melhoradas do que já era um sucesso.

Para os jogadores de todas as idades, vale a pena dar uma conferida nas novas gerações de Pokémon. Ao todo, há cerca de 800 monstros em todo o seu universo, contando também com 7 gerações de jogos para dezenas de consoles, 20 filmes, cerca de 650 episódios de séries animadas divididas em 13 temporadas, além de centenas de milhares de outros produtos espalhados por todos os cantos do planeta.

Bons jogos estão em todas as partes, mas lendas como Pokémon, que possuem um espaço reservado em nossos corações eternamente, são singelas homenagens que merecem ser passadas para as próximas gerações. É necessário evoluir, mas nunca esquecer de suas origens. Afinal, tudo na vida evolui, menos o Pikachu.

Participe das nossas enquetes no Facebook acessando o grupo Asilo Retrogamer:
**http://bit.ly/asiloretrogamer**

OS 10 MAIS:

# POKÉ PRODUTOS

## RELEMBRE CONOSCO OS BRINDES E PRODUTOS DA POKÉMANIA DOS ANOS 90

O sucesso de determinada série ou jogo pode ser medido pela quantidade de produtos e quinquilharias que são vendidos por aí com aquela marca.

Pokémon foi a mania da molecada no finalzinho dos anos 90. Uma mania bem grande, que começou com a popularização dos jogos no ocidente, mas que ganhou uma proporção maior mesmo com a estreia do anime em todo mundo.

Nós brasileiros pudemos assistir às aventuras de Ash e Pikachu na TV Record (no programa da Eliana, lembra?) e no Cartoon Network. Eles eram 151, depois 251, e hoje já passamos dos 800! Chocante, não?

Aproveitando que a matéria de capa desta edição é sobre Pokémon Red, Blue e Yellow, fizemos um Top 10 com os produtos baseados na série que mais marcaram a infância da molecada por todo o Brasil.

Pobres mães e pais, que tiveram suas carteiras depenadas por uma série de ataques super-efetivos...

"Mãe, compra! Por favor! Eu prometo que nunca mais faço bagunça!"

## 10. TAZOS

Se tem uma pessoa em quem nós gostaríamos de dar um abraço, certamente é no cidadão que inventou os Tazos. Essas figurinhas redondinhas que vinham de brinde nos salgadinhos da Elma Chips viraram febre entre a molecada, pois além de serem itens colecionáveis, ainda dava pra jogar na hora do recreio.

Os primeiros tazos lançados no Brasil não eram de Pokémon, mas de desenhos animados da Warner Bros. Você ainda tem os seus? Hoje eles valem uma graninha, sabia?

## 9. ÁLBUM DE FIGURINHAS

Jogada de mestre da Panini! Surfando no sucesso do desenho, exibido na época pela Record na TV aberta, e pelo Cartoon Network na TV por assinatura.

A Panini é mestra em publicar álbuns de figurinha e despertar a febre, tanto nas crianças pequenas quanto nas maiores.

O mais bacana desse álbum é que era possível de fato 'capturar' todos os 150 Pokémon de Kanto. Alguns deles, aliás, eram desconhecidos para boa parte do público, já que só foram aparecer em episódios lançados tempos depois.

Esse não foi o único álbum da franquia no Brasil, mas foi o mais famoso deles.

## 8. GASHAPONS

As famosas máquinas de brindes que cobravam uma moeda de R$1,00, lembram?

Aqui no Brasil elas se tornaram muito populares como máquinas de chiclete e de "bolinha perereca". Mas vira e mexe, dava pra achar uma maquininha de qualidade melhor, com itens de Pokémon e Super Mario Bros. E é claro que essas belezinhas aí eram colecionáveis, com trocentos modelos de Pokémon diferentes.

Manhêeee, eu quero!

## 7. JOGO DE TABULEIRO

Esse jogo chama-se "Pokémon, Mestre dos Treinadores", e foi lançado pela Hasbro lá fora, com adaptação da Estrela para o mercado brasileiro.

Não é perfeito, mas emula de maneira divertida o esquema de captura dos Pokémon, separando-os por ranking com diferentes níveis de dificuldade na hora de capturá-los.

O mais bizarro é que todos os personagens são o Ash, só mudando a cor de fundo da pecinha. Cadê o Gary Carvalho?

## 6. CD DE MÚSICAS

Esse é, muito provavelmente, o item que nos desperta menos saudades de toda a lista.

As músicas eram meio chatinhas, com exceção da versão completa do Poké Rap e da abertura original, que já estava impregnada na cabeça da veiarada.

O CD com a trilha sonora do primeiro filme era muito melhor!

## 5. BICHINHOS DO GUARANÁ

Admitam: essa ideia é bastante original! Encaixar mini-pokébolas nas tampinhas das garrafas de guaraná é fantástico! Os monstrinhos até que eram de qualidade questionável, mas naquela época o que viesse era lucro. Todo mundo colecionou!

Boteco de OA

## 4. CARDS ELMA-CHIPS

Mais um brinde que vinha nos salgadinhos da Elma Chips!

Esses mini-cards traziam as criaturinhas de bolso com alguns atributos fictícios no verso, no melhor estilo Super Trunfo.

Tempos mais tarde eles lançaram uma segunda versão, já com os monstrinhos de Johto, mas no lugar dos atributos numéricos, o sistema usava símbolos do Jokenpô.

## 3. POKÉMON CLUB

Esse é um dos itens que eu mais sinto falta até hoje. Desde muito novo, sempre tive uma identificação absurda com revistas de todo tipo, e a Pokémon Club foi uma das que mais curti na infância.

O conteúdo se dividia entre passatempos, informações sobre os monstrinhos e a série animada, além de trazer os episódios do desenho em forma de histórias em quadrinhos.

Somando todo esse conteúdo com a fase áurea da Nintendo World, era certa a felicidade dos treinadores pokémon brasileiros. Saudades!

## 2. POKÉMON TCG

Um dos poucos itens dessa lista que ainda é possível achar com facilidade. Na verdade, hoje em dia é até mais simples de comprar um deck de Pokémon TCG, já que eles agora estão a venda em qualquer banca de jornal.

Caso nunca tenha jogado, recomendamos que pare tudo e baixe já as versões digitais para descobrir um novo mundo de estratégia Pokémon.

Aliás, essas artes das cartas também são de encher os olhos, uma mais bonita que a outra!

## 1. JOGOS DE GAME BOY

E o primeiro lugar da lista, claro, ficou com os cobiçadíssimos jogos de Game Boy. O começo da longa jornada dos monstrinhos de bolso, antes do estrelato e das cifras monumentais.

Pokémon Red e Pokémon Blue (ou Green no Japão) merecem um espaço cativo no Hall dos maiores jogos de todos os tempos, e disso ninguém tem dúvidas!

Vida longa aos Pokémon!

AUTOR **EQUIPE JOGO VÉIO**

Final Fight, Captain Commando, Knights of the Round e mais um monte de clássicos de briga de rua, num só pacote? Haja troco de pão!

Com o recente anúncio de Streets of Rage 4, muitos retrogamers ficaram bastante exaltados e alegres. Claro que a novidade também prepararia um terreno fértil para que outros títulos também pudessem chegar ao mercado sendo muito bem recebidos, e a Capcom – famosa por milhares de motivos, dentre estes seus inesquecíveis beat'em ups – não marcou bobeira e foi logo disparando um petardo nostálgico ao mercado: o Capcom Beat 'Em Up Bundle, coletânea de clássicos da pancadaria que tanto viciaram nos Arcades noventistas.

Em um só lançamento, encontramos sete beat'em ups dos mais clássicos produzidos pela empresa japonesa: Final Fight, Captain Commando, King of Dragons, Knights of the Round, Warriors of Fate, Armored Warriors e, por fim, Battle Circuit. O pacote inclui, além das versões norte-americanas e japonesas de cada jogo, o indispensável multiplayer local (é claro) e online – pra você poder juntar a galera pra uma jogatina nostálgica seja lá onde a turma estiver.

Como bônus especial, a Capcom ainda incluiu suas famosas galerias de artes conceituais para cada um dos títulos, com esboços de ideias e projetos feitos em estúdio que tornariam-se os clássicos de nossos tempos atuais. Os controles trazem configurações simples, com comandos editáveis para ainda mais tranquilidade na hora de descer o sarrafo na bandidagem. O som está nítido e impecável, incluindo cada efeito e trilha inesquecível com aquela mesma perfeição que mostra-se quando os executamos em nossas memórias.

Nós, que já pudemos jogar cada um dos sete petardos contidos em Capcom Beat 'Em Up Bundle, tivemos nossas próprias impressões sobre ele – e as compartilhamos com você, leitor, a seguir!

# FINAL FIGHT

LANÇAMENTO: **1989** | PLATAFORMA: **CPS 1**

> **Por Fabio Zonatto**

Embora o verdadeiro posto de “pai dos beat’em ups” pertença ao mitológico Double Dragon, são incontáveis os retrogamers que consideram Final Fight um grande merecedor de tal título graças a sua popularidade. E tal fama não é injusta: para sua época, este clássico apresenta uma grande qualidade e desafio como só os títulos porradeiros da época eram capazes de nos oferecer.

Em Final Fight, a gangue Mad Gear espalha o caos pela grande Metro City, e isto prossegue até que um ex-lutador profissional linha-dura chamado Mike Haggar assume o cargo de prefeito da cidade. Logo que o durão começa apertar os bandidos como jamais antes, a Mad Gear bola sua retaliação: seqüestram sua filha Jessica e exigem que o prefeitão Haggar entregue o cargo. Caberá então a até dois jogadores tomarem o controle do pai coruja (cujos movimentos em muito inspirariam a criação de Zangief em Street Fighter II), do rapazola Cody (namorado de Jessica) e/ou do mestre em ninjutsu Guy e saírem às ruas de Metro City pra mandarem a bandidagem pastar na UTI.

A importância de Final Fight para a história dos Arcades – e da própria Capcom – é irrefutável, bem como o imenso legado deixado na forma de regras ditadas ao gênero beat’em up e de seus marcantes personagens, ainda vivos nos atuais títulos de luta da empresa. Jogaço que não pode passar batido na vida de nenhum veio retrogamer! Ah! E não esqueça de conferir as duas versões seguintes, exclusivas do Super Nintendo, que não estão na coletânea. ■

# Final Fight

# WARRIORS OF FATE

LANÇAMENTO: **1991** | PLATAFORMA: **CPS 1**

**> Por Fabio Zonatto**

Mais um clássico dos beat'em ups, Warriors of Fate nos traz muita ação e gráficos nada menos que exuberantes – porém uma verdadeira confusão na trama: na versão japonesa (a original) temos a história do romance chinês sobre os "Três Reinos", tratando da batalha entre os exércitos virtuosos do soberano Liu Bei contra as hordas corrompidas do traiçoeiro Cao Cao – já na máquina norte-americana, os nomes foram trocados para retratarem uma guerra na Mongólia! O jogador (novamente até 3 simultâneos na versão Arcade) tem à sua disposição os heróis Zhang Fei, Guan Yu, Zhao Yun e Huang Zhong (ou respectivamente Portor, Kassar, Subtai, Kadan e Abaka nos EUA) e deve partir para a briga, tendo uma boa variedade de armas brancas coletáveis pelo caminho. Dá até para montar em um corcel de guerra pelo caminho, o que torna os guerreiros ainda mais letais – e a jogabilidade mais variada e divertida. ■

# BATTLE CIRCUIT

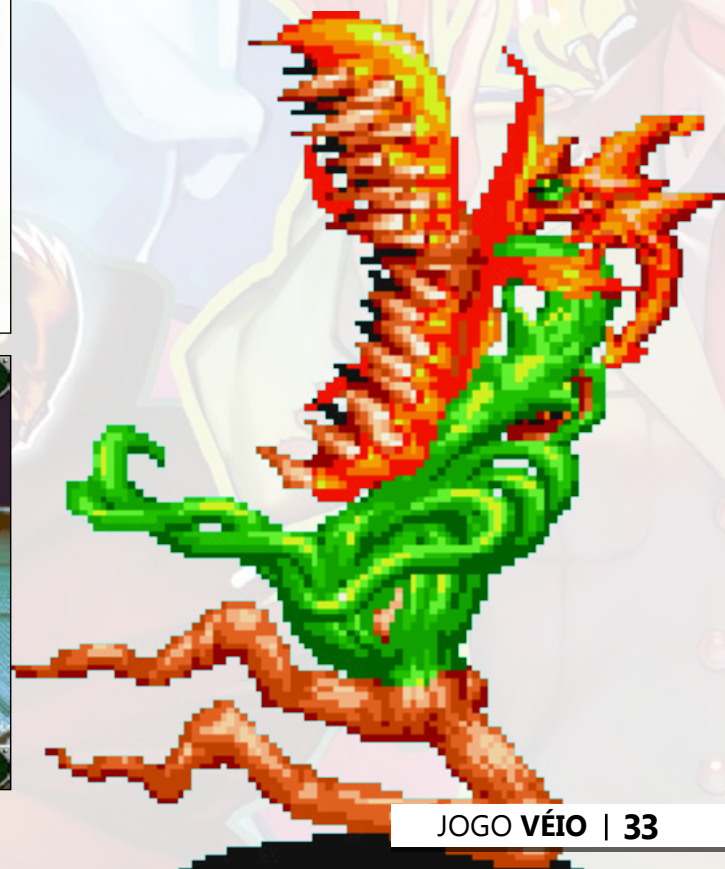
LANÇAMENTO: **1997 |** PLATAFORMA: **CPS 2**

**> Por Eidy Tasaka**

Lançado no apagar das luzes do gênero, Battle Circuit tenta trazer novos ares, principalmente através dos seus personagens doidões. Uma menina montada em um avestruz rosa? Uma planta carnívora? Pois é!

Apesar de toda essa maluquice, Battle Circuit tem elementos interessantes, como a possibilidade de comprar golpes e upgrades para os seus personagens. Mecânica não muito comum para o gênero.

Seria interessante ver um dos lutadores de Battle Circuit em algum outro jogo da Capcom, como por exemplo participando da franquia Marvel vs Capcom, ou até mesmo em um novo beat 'em up, por que não?

Sendo bem sinceros, nos surpreendeu ver o jogo nesta coletânea, e foi uma surpresa bastante grata. ■

# KNIGHTS OF THE ROUND

LANÇAMENTO: **1991** | PLATAFORMA: **CPS 1**

**> Por Fabio Zonatto**

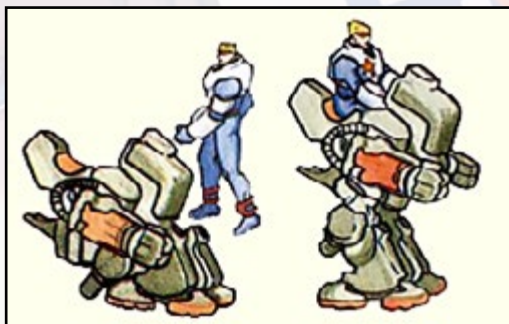
Qual o fã de um bom RPG medieval jamais sonhou em ser um autêntico cavaleiro da Tabula Redonda sob o comando do lendário Rei Arthur? Pois neste petardo para os Arcades, a Capcom trouxe exatamente esta experiência: o jogador (até 3 simultâneos no Arcade) pode optar entre o veloz e habilidoso Lancelot, o forte e bravo Perceval ou o próprio Arthur, mais balanceado entre os guerreiros e também controlador da mítica espada Excalibur. O desafio por aqui detonar com as hordas de Garibaldi, um monarca maligno e último obstáculo para a unificação da Inglaterra. Com certeza o mais interessante em Knights of the Round é o sistema de evolução misturado às mecânicas clássicas dos beat'em ups – quanto mais avançar na aventura, mais experiência o cavaleiro adquire, o que lhe permite ser promovido a classes superiores de prestígio e poder. ■

# CAPTAIN COMMANDO

LANÇAMENTO: **1991 |** PLATAFORMA: **CPS 1**

**> Por Fabio Zonatto**

Quem já viu o bom Capitão e sua turma em games da série Marvel vs Capcom e jamais detonou capangas em seu beat'em up original dos Arcades simplesmente não faz idéia do que perdeu até agora, já que Captain Commando apresenta uma jogabilidade bem fluída e gráficos e som que não deixam a peteca cair. Para quem é vidrado pelo paizão Final Fight, o mais interessante é a trama: tudo se passa em Metro City – mesma cidade onde Cody, Guy e Haggar sentaram o braço geral – só que no futurístico e robótico ano de 2026. Uma gangue de vilões geneticamente alterados ameaça a paz não só da cidade como do planeta inteiro, e cabe ao ciborgue defensor da lei e seus fiéis aliados Mack, Ginzu e Baby a missão de dar cabo desta turma. Até dois jogadores podem partir juntos para a pancadaria, contando com uma grande variedade de armas e até com um meca-traje que auxiliarão a botar um ponto final na alegria desta cambada maligna. Se é fã de jogos do estilo, este clássico é pra se esbaldar a valer! ■

No.17
CAPTAIN
Commando
TEAM
NINJA
COMMANDO
MUMMY
COMMANDO
RIDING
ROBOT
BABY
COMMANDO
DASHING
Captain Corridor!!
I am
Captain
Commando
THROW-
ING
WANT
ROY

# THE KING OF DRAGONS

LANÇAMENTO: **1991** | PLATAFORMA: **CPS 1**

> **Por Daniel Nunes**

The King of Dragons acompanhou a febre dos beat'm ups para arcades. Lançado em fins de 1991, no entanto, o game apresentava como diferencial a ambientação baseada em fantasia medieval, no melhor estilo de Dungeons & Dragons. Os cenários altamente coloridos e exuberantes, assim como a parte sonora empolgante e os efeitos sonoros realistas, chamavam a atenção para o mundo fantástico que se desenrolava na tela, enquanto heróis combatiam hordas de monstros assustadores que pareciam saídos de um livro de RPG.

Os heróis são enviados pelo rei de Malus para encontrar e destruir Gildiss, um grande dragão responsável por devastar o reino. Para isso, terão de passar por 16 fases de intensa pancadaria contra os exércitos de monstros invocados pelo dragão vermelho. A aventura pode ser individual, para um jogador, ou cooperativa, para dois jogadores. Os jogadores podem escolher um entre cinco personagens, cada qual com características próprias, e suas próprias vantagens e desvantagens.

O clérigo é forte em seus atributos físicos e mágicos, mas muito devagar. O mago é fraco em seus atributos físicos, mas forte nos poderes mágicos. O anão é o mais ágil entre os guerreiros. O lutador é forte nos atributos físicos, e equilibrado nos outros. O elfo é equilibrado em todos os atributos, e seu arco e flecha permite ataques a longa distância. A jogabilidade é simples, consistindo apenas num botão de ataque, um botão de pulo, e um ataque mágico quando se aperta os dois botões juntos. Em The King of Dragons, há um sistema de evolução de levels que permite aos heróis melhorar seus atributos ao longo das sangrentas batalhas. É possível também coletar itens que aumentem o level da arma e do escudo. O sistema de evolução era certamente uma novidade bem-vinda ao gênero beat'm up, harmonizando o aumento de dificuldade ao longo das fases com a progressão da capacidade de combate dos jogadores.

Outro ponto forte de The King of Dragons eram as batalhas contra os chefes ao final de cada fase. Cada batalha era um acontecimento único, e os jogadores precisavam dosar os momentos de ataque e esquiva, observando padrões e pensando nas melhores estratégias para enfrentar os monstros que se tornavam mais assustadores a cada nova aparição. The King of Dragons foi um típico jogo de pancadaria da Capcom, mas com elementos únicos que o distinguia dos outros, chamando atenção do pessoal que procurava novos ambientes fantásticos para uma boa briga. ■

# ARMORED WARRIORS

LANÇAMENTO: **1994 |** PLATAFORMA: **CPS 2**

**> Por Eidy Tasaka**

Tradicionalmente, os jogos de briga de rua sempre foram permeados por guerras entre gangues ou ambientes medievais. A constatação maior disso são os outros jogos presentes nesta mesma coletânea.

Armored Warriors quebra com as tradições ao trazer mechas para o combate, no melhor estilão Gundam: personagens pesados, com poder de fogo praticamente ilimitado e explosões, muitas explosões.

Um dos maiores atrativos do jogo é a possibilidade de ir coletando upgrades pelo cenário, modificando de forma drástica o set de ataques do seu personagem. Brocas, canhões e braços mais poderosos estão entre as modificações que você consegue, conforme derrota os inimigos das fases.

Vale mencionar como curiosidade que o jogo Cyberbots, game de luta com Mechas, é um spin-off de Armored Warriors. Aliás, foi de lá que surgiu o personagem Jin Saotome, de Marvel vs Capcom. ■

AUTOR **ÍTALO CHIANCA**

O sucesso de Pokémon no Game Boy foi tão grande que logo despertou o interesse da turma de olho de vidro e perna de pau!

# HACKS DE POKÉMON

## PIKACHU NO SUPER NINTENDO?

Primeiro vieram os jogos, a trilogia original que arrebatou milhares de fãs. Pouco tempo mais tarde, surgiu o anime que ajudou a massificar a marca Pokémon em todo o mundo. Os monstrinhos de bolso invadiram a cultura pop e apareceram em diversos produtos de nichos diferentes: tazos, figurinhas, bonecos e peças de roupa, genéricos do guaraná (caçulinha), mangá, pelúcias, entre outros (vide matéria da página 16).

A não ser que você tenha sido um véio das cavernas durante a segunda metade dos anos 90, certamente você viu, ouviu, comprou ou jogou alguma coisa relacionada a Pokémon na época. Os Pokémon eram quase tão reais quanto desejávamos que fossem.

Imagine o produto mais absurdo que vier em sua mente. Imaginou? Pois saiba que, por mais estranho e exótico que possa parecer, existe uma versão Pokémon disso. Naquele momento, não existiam limites para a imaginação dos fãs. Quer um exemplo? Imagine entrar em uma locadora de bairro e dar de cara com um lindo e reluzente cartucho de  Pokémon Stadium para... Super Nintendo?

Os nomes dos monstrinhos foram alterados para versões desconhecidas como Dogas (Koffing), Mu (Mewtwo), Kames (Blastoise) e Kabic (Snorlax). Esses nomes são, na verdade, versões reduzidas dos nomes originais japoneses

**O desejo dos fãs**

Tendo iniciado sua trajetória nos videogames com Pokémon Red e Blue, lançados para GameBoy em 1996 no Japão (1998 nos EUA), os monstrinhos de bolso chegaram durante um momento de transição entre os consoles da época. Sega Saturn, PlayStation e Nintendo 64 eram o futuro dos jogos eletrônicos com seus gráficos poligonais e estilo realista. Desse modo, quando a "mania" Pokémon invadiu a cultura pop, o Super Nintendo ficou "oficialmente" de fora da festa.

Enquanto a franquia rendia novas temporadas no anime, produções cinematográficas e continuações nos portáteis, o Nintendo 64 era o único console de mesa da empresa a receber um título da série. Diferente da proposta original no GameBoy, no 64 tínhamos o Pokémon Stadium, um jogo de estratégia com combates por turnos.

Mas e o console de 16 bits Nintendo? Por que essa geração foi pulada? Naquele momento, o SNES ainda sobrevivia em meio aos novos consoles, principalmente no Brasil, onde permanecia como um dos preferidos nas locadoras de videogames e nos lares de muitos jogadores. Sendo assim, a turma dos 16-bits também queria fazer parte dessa febre. E se a Nintendo não se atreveu a fabricar o jogo, a pirataria resolveria esse problema!

**Arena Pokémon**

Após a consagração das primeiras aventuras nos portáteis (e o início da saga em cores no novo Game Boy), veio a versão de Nintendo 64 aproveitando o sucesso dos monstrinhos. O jogo os colocava em alucinantes batalhas estratégicas por turnos, com direito a bonitos gráficos 3D e vários efeitos de iluminação, característicos dessa geração de console. E, "inspirado" nesse game, uma empresa desconhecida resolveu desenvolver a sua própria versão para o Super Nintendo.

Seguindo a mesma premissa de combates por turno, Pokémon Stadium do SNES trazia alguns poucos Pokémon, uma estratégia de luta básica, gráficos comuns e alguns efeitos sonoros genéricos — com destaque para o plágio da canção Gravity Beetle de Megaman X3. São dois modos de jogo disponíveis: arcade e VS. Para zerar ou enfrentar um amigo, o jogador tem à disposição 12 Pokémon, todos com seus nomes modificados. Lizad (Charizard), Pikag (Pikachu), Pulin (Jigglypuff), Mu (Mewtwo) e outras pérolas.

A jogabilidade foi retirada do jogo Yu Yu Hakusho: Tokubetsu Hen, ou seja, basta carregar a barra de energia, escolher um dos ataques e torcer para acertar o adversário que, por sua vez, tentará se defender ou desviar o golpe. A experiência é simples e bem curtinha, mas suficiente para fazer a alegria dos jogadores que não tinham um Nintendo 64 em casa.

## POKÉMON JADE E DIAMOND?

O universo de Pokémon abrange uma infinidade de versões 'alternativas'. Claro, a grande maioria tem qualidade duvidosa e sequer chega aos pés da franquia original. Mesmo assim, essas cópias chegaram de baciada no mercado brasileiro, confundindo a cabeça dos jogadores e dos pais menos atentos.

**Pokémon Jade e Diamond (Game Boy):** Essas duas versões foram as mais comuns nas banquinhas de pirataria por todo o Brasil. O fã mais atento não se deixaria enganar, já que a qualidade das capas deixava bastante a desejar.

O título original foi produzido na China, e chama-se Keitai Denjuuu Telefang. Por mais que a parte visual lembre vagamente Pokémon, basta jogar por alguns minutos e você logo percebe que se trata de uma cópia bem meia-boca.

Quer uma alternativa aos monstrinhos de bolso? Vá de Dragon Quest Monster, que é bem melhor!

O sistema de batalha lembra bastante o jogo de luta de Yu Yu Hakusho para Super Nintendo. Dói um pouco dizer isso, mas até que os gráficos não são tão ruins

# POKÉMON GOLD E SILVER NO SUPER NINTENDO?

**A nova geração**

Conforme a série foi atingindo altos níveis de popularidade e enchendo cada vez mais os cofres dos seus criadores, os romhacks (versões alteradas dos jogos originais, geralmente feitas sem a autorização dos criadores) da franquia começaram a pipocar. Alguns deles, inclusive, ganharam bastante destaque por serem visualmente similares às versões originais.

Com o lançamento das versões Gold e Silver, os pirateiros não perderam tempo e trataram de criar uma versão alternativa Super Nintendo.

Diferente do original, que seguia o clássico estilo RPG, nessa versão o jogador controla um dos dois novos Pokémon iniciais: Chikorita ou Totodile, chamados de Chokorita e Waninoko no game. O jogo reaproveita tudo que foi criado/roubado para dar vida aos hacks anteriores e outros sucessos da época (como Digimon Adventure, por exemplo). Jogabilidade, música, sprites, gráficos, era tudo muito convincente para os mais desavisados.

Cada um dos personagens disponíveis possui características e habilidades próprias para enfrentar os desafios das quatro fases e tentar vencer Mewtwo. A grande novidade em relação aos seus antecessores é o nível de dificuldade que, por sinal, é implacável.

Criminosos, criativos, divertidos, exóticos, chame esses hacks do que quiser, mas foi graças a versões "alternativas" como essas que os fãs do Super Nintendo conseguiram se divertir durante a epidemia Pokémon.
A qualidade da maioria pode ser bastante duvidosa, mas o que vale mesmo é a nostalgia, não é verdade?

# OUTROS HACKS DE POKÉMON

**MEWTWO STRIKES BACK**

E se os Pokémon invadissem o mundo do Mario? Embora a Nintendo dificilmente faria isso naquela época, no jogo Mewtwo Strikes Back, hack lançado pela Lost-Soul em 2003, esse inusitado encontro aconteceu. O jogo é um hack maluco de Super Mario Bros 3, presente na coletânea Super Mario All-Star. Nele, vários sprites do título original foram trocados por outros que fazem referência ao universo Pokémon, começando pelo protagonista que, nesse clássico da pirataria, é o Ash.

Itens, ícones e inimigos foram completamente modificados. Não se assuste, por exemplo, ao se deparar com um Squirtle caminhando onde antes tinham Koopa-Troopas. É uma verdadeira loucura feita para pegar o embalo no sucesso da série.

**POCKET MONSTER II**

Tão querido quanto Sonic 4 para Super Nintendo, Pocket Monster II é o jogo definitivo de Pokémon para a plataforma. Esse hack safado, desenvolvido pela DVS Electronic Co. e lançado em 2000, coloca Pikachu em uma aventura de plataforma 2D bastante simples, mas que fez sucesso nas locadoras brasileiras durante o auge da franquia.

Nesse hack, você está no controle do simpático Pikachu, e o jogador precisa encarar cinco níveis saltando plataformas, derrotando inimigos, coletando itens e até enfrentando chefes no fim de cada fase. Graficamente, o game é um retalho formado com "roubos" de sprites de diversos jogos. Com um olhar atento, é possível identificar recortes de Tiny Toon Adventures: Buster's Hidden Treasure, Mr. Nutz, Quackshot, Skyblazer, Syd of Valis e até Super Metroid. A trilha sonora é copiada quase que na íntegra do jogo Bonkers.

Embora o título passe longe de ser bom, com certeza cumpriu o papel de levar as aventuras dos Pokémon para o Super Nintendo, fazendo assim a alegria de muitos fãs, mesmo que de forma ilegal. O sucesso de Pocket Monster foi tão grande que teve até uma continuação produzida exclusivamente para o... Mega Drive? Sim, e chama-se Pocket Monster II.

AUTOR **FABIO MICHELIN**

Fabio Michelin é especialista em customização e mods em consoles clássicos. Conheça o seu trabalho e visite a GamesCare: **http://bit.ly/gamescare**

# FPGA

## E O FUTURO DOS RETROGAMES

O Super NT foi anunciado recentemente como uma solução para quem quer rodar os jogos de SNES a 1080P. Mérito da tecnologia FPGA

Ser "nostálgico" está na moda, não há como negar. Sempre que observamos algo que nos remete a uma época saudosa em nossa infância temos a sensação de estarmos voltando no tempo. Cada um manifesta esse sentimento de melancolia à sua maneira; no meu caso, o mecanismo que a desperta está relacionado ao universo dos antigos consoles caseiros.

Até quando poderemos "ligar" um Mega Drive ou um Super Nintendo, por exemplo, e sentir o mesmo entusiasmo e alegria de anos atrás? Para muitos saudosistas, a sobrevida destes aparelhos é motivo de preocupação. Alguns até já criaram soluções para amenizar o desgaste causado pelo tempo e facilitar a manutenção destes consoles. Conexões de vídeo analógicas para TVs modernas, engenhocas que facilitam a organização dos fios espalhados pelo cômodo da casa são alguns exemplos destas soluções. No entanto, não são elas as responsáveis por aumentar a vida útil do console.

Já ouviu falar de FPGA? Não? Num futuro próximo ele com certeza será o maior aliado dos retrogamers (se é que já não é). Mas afinal, o que diabos é um FPGA? É a sigla para field-programmable gate array, um circuito que pode ser programado de diversas maneiras para desempenhar funções de acordo com a necessidade do usuário. Eliminando, assim, a necessidade de um circuito dedicado que já não é mais fabricado.

Aí você se pergunta: "Mas hoje em dia nós já não temos o Raspberry Pi e o Arduino"? – Sim, mas o que essas plaquinhas fazem é emular diversos "cores", com um nível de precisão razoável. Você pode jogar, mas não vai ter a mesma experiência de rodar o jogo em um console original. A FPGA, por outro lado, pode ser programada para funcionar exatamente como o sistema original, sem emulação.

A tecnologia FPGA caiu como uma luva para o universo retrogamer, sem ter que recorrer aos emuladores

Vamos usar como exemplo o já citado Mega Drive. Se analisarmos seu circuito interno perceberemos que ele depende de alguns componentes essenciais: seu processador gráfico Motorola MC68000 de 16 Bits – rodando a incríveis 7,68 MHz – e o de som, o saudoso Yamaha YM2612 – que contava com 9 canais FM e 1 PCM. Essas peças estavam disponíveis de maneira abundante na década de 80, mas hoje não vale a pena para a Motorola manter ativa uma antiga linha de produção só para ter processadores da série 68000. O mesmo vale para a Yamaha.

É aí que o FPGA entra. Podemos programá-lo para executar as tarefas da mesma forma que o hardware original fazia. É uma ótima solução para substituir peças que não estão mais à venda no mercado e ainda incluir melhorias (processamento de vídeo mais refinado, saída de vídeo HDMI com 1080p e 60FPs, entre outros). Se você possui algum Flash Card (os famosos Everdrive, Mega-Everdrive e Super-Everdrive), se já instalou uma placa RGB, uma saída HDMI no seu NES ou equipamentos de vídeo (Line Doubler OSSC), então já usava a tecnologia mas não sabia.

Os famosos clones de NES (Famicon), RetroUSB AVS e o incrível Analogue Nt / Analogue Nt Mini (desenvolvido pelo gênio Kevin Horton e que, recentemente, recebeu uma atualização e agora roda games de praticamente todos os consoles de 4 a 8 bits), são exemplos primorosos de FPGA aplicados a sistemas datados, mas com melhorias consideráveis. Eles ainda são compatíveis com os cartuchos, controles e periféricos originais.

Com o passar dos anos, novas tecnologias são desenvolvidas ou passam por constante processo de atualização. É muito provável que logo, logo tenhamos os primeiros FPGAs rodando consoles de 16 bits com desempenho acima da média, deixando os System on a Chip, muito utilizados hoje em dia, a ver navios. Só nos resta saber se vamos aguentar esperar! JV

Uma vez que a placa FPGA pode se portar de forma idêntica ao sistema original, teremos os jogos rodando com um altíssimo grau de fidelidade

Quer dar sugestões de dicas pra gente postar? Então escreva para a Revista Jogo Véio: **contato@jogoveio.com.br**

# MARVEL VS CAPCOM (ARCADE)

### HABILITE OS SECRETOS

**Red Venom:** Vá para a tela de seleção de personagens e coloque o cursor sobre a Chun-Li. Então aperte →, ↓ (x4), ←, ↑ (x4), → (x2), ↓ (x2), ← (x2), ↓ (x2), → (x2), ↑ (x4), ← (x2), ↑. Red Venom estará acima da Chun-Li.

**Orange Hulk:** Vá para a tela de seleção de personagens e coloque o cursor sobre a Chun-Li. Então aperte → (x2), ↓ (x2), ← (x2), → (x2), ↓ (x2), ← (x2), ↑ (x4), ↓(x2), → (x2), ↑ (x2), ↓ (x4), ↑ (x4), ←, ↑. Orange Hulk estará acima do Ryu.

**Lilith:** Vá para a tela de seleção de personagens e coloque o cursor em Zangief. Então aperte: ← (x2), ↓ (x2), → (x2), ↑ (x2), ↓ (x4), ← (x2), ↑ (x4), →, ←, ↓ (x4), → (x2), ↑ (x4), ← (x2), ↓ (x4), →, ↓. Lilith irá aparecer logo abaixo de War Machine.

**Roll:** Vá para a tela de seleção de personagens e coloque o cursor em Zangief. Então aperte ← (x2), ↓ (x2), → (x2), ↓ (x2), ← (x2), ↑, →, ↑ (x2), → (x2). Roll irá aparecer logo à direita do Mega Man.

**Gold War Machine:** Vá para a tela de seleção de personagens e coloque o cursor em Zangief. Então aperte ← (x2), ↓ (x2), → (x2), ↓ (x2), ← (x2), ↑ (x4), → (x2), ← (x2), ↓ (x4), → (x2), ↑ (x2), ← (x2), ↓ (x2), → (x2), ↑ (5). O Gold War Machine estará logo acima do Zangief.

**Shadow Lady:** Vá para a tela de seleção de personagens e coloque o cursor em Morrigan. Então aperte ↑, → (x2), ↓ (x4), ← (x2), ↑ (x4), → (x2), ←(x2), ↓ (x2), → (x2), ↓ (x2), ← (x2), ↑ (x2), → (x2), ↑ (x2), ←(x2), ↓ (5). Shadow Lady estará embaixo do Gambit.

# DRAGON BALL Z 3 (SNES)

### JOGUE COM MIRAI TRUNKS

Na tela de introdução, assim que ouvir uma voz falando, pressione Cima, X, Baixo, B, L, Y, R, A. Você deve ouvir um sonzinho confirmando que a dica deu certo.

# THE GREAT CIRCUS MISTERY (SNES)

### PASSWORDS

**Fase 1 - The Jungle**
Pluto, Donald, Mickey, Pateta

**Fase 2 - The Haunted House**
Pateta, Donald, Mickey, Minnie

**Fase 3 - Caves**
Donald, Pateta, Pluto, Mickey

**Fase 4 - Frozen Plains**
Minnie, Mickey, Donald, Pateta

**Fase 5 - Barons Castle**
Mickey, Pateta, Donald, Minnie

# TRUXTON (MEGA)

### SELEÇÃO DE FASES

Durante a tela título, digite: Cima, Baixo (4x), Direita (8x) e Esquerda (16x).
Você ouvirá uma explosão confirmando que o código funcionou. Pressione Start para ir para a tela de seleção de fases.

# TRUE LIES (SNES)

### PASSWORDS

| | |
|---|---|
| MNCHT | Seleção de fases |
| BGGRLY | Energia infinita |
| BGLVS | Vidas infinitas |
| MNCHT | Armas infinitas |
| BGWPNS | Armas infinitas |
| PSYCH | Mate civis |
| JFFFZHB | Começa na fase 10 |
| QMMKNMD | Começa na fase 2 |
| FNYHHLX | Começa na fase 3 |
| BRMKNRD | Começa na fase 4 |
| CXGJMQC | Começa na fase 5 |
| FVJBKXF | Começa na fase 6 |
| HCHDXVH | Começa na fase 7 |
| FBJNDBN | Começa na fase 8 |
| HJBGBJC | Começa na fase 9 |